

Prof. dr. Lejla Kodrić-Zaimović
Univerzitet u Sarajevu / University of Sarajevo
Filozofski fakultet / Faculty of Philosophy

UDK 930.85

Izvorni naučni članak

**PARTICIPATORNA KULTURA I BAŠTINSKE USTANOVE:
PROBLEMI I MOGUĆNOSTI DIZAJNIRANJA
DJELOTVORNE KORISNIČKE PLATFORME**

**THE PARTICIPATORY CULTURE AND HERITAGE
INSTITUTIONS: PROBLEMS AND POTENTIALS OF
DESIGNING EFFICIENT USER'S PLATFORM**

Sažetak

Rad propituje mogućnosti i uvjete učešća baštinskih ustanova u okruženju aktuelne, participatorne kulture. Polazeći od razumijevanja participatorne kulture uopće, preko razumijevanja učinaka koje participatorna kultura ostvaruje kako u teoriji tako i u praksi ustanova baštine, rad prati niz promjena koje prolaze baštinske ustanove usvajajući participatorne tehnike s ciljem izrastanja u participatornu ustanovu kulture. Pritom, slijedeći istaknute primjere dobre prakse iz Evrope i svijeta, ukazuje se na prednosti, ali i na eventualne „zamke“ učešća korisnika u kuratorijalnim aktivnostima baštinskih ustanova, sve vrijeme insistirajući na potrebi adekvatnog metadizajna participatorne korisničke platforme. U razvoju adekvatnih strategija uključivanja korisnika u praksu ustanova baštine, posebice na nivou kokreiranja i dijeljenja jedinica građe, prepoznaje se kontinuiranje ustanova baštine i u okruženju participatorne kulture. Istovremeno, participatorna baštinska ustanova razumijeva se kao novo, ali i dalje ne i isključivo jedino lice ustanova baštine današnjice, pri čemu se kao nezaobilazne za funkcionalnu praksu baštinskih ustanova budućnosti i dalje prepoznaju profesionalna ekspertiza baštinske ustanove i njezinog baštinskog stručnjaka.

Ključne riječi: *baštinske ustanove, participatorna kultura, društveni mediji, metadizajn korisničke platforme, strateški razvoj i upravljanje korisničkim doprinosom*

Summary

The paper questions potentials and conditions of participation of heritage institutions in the context of current, participatory culture. Starting from the understanding of participatory culture in general, through the understanding of participatory culture effects on heritage institutions' both theory and practice, the paper monitors changes that heritage institutions go through by adopting participatory techniques, with a goal of development into participatory heritage institutions. Following the best practice examples from Europe and around the world, the paper indicates advantages but also potential „pitfalls“ of user's participation in heritage institutions curatorial activities, all the while insisting on the need of adequate metadesign for participatory user's platform. In developing adequate strategies of involving users in the practice of heritage institutions, especially at the level of co-creating and sharing material items, continuation of heritage institutions is recognized even in the context of participatory culture. At the same time, participatory heritage institution is understood as a new, but still not the only, exclusive face of nowadays heritage institutions, while professional expertise of heritage institutions as well as expertise of their heritage professionals is still recognized as unavoidable for functional practice of heritage institutions of the future.

Keywords: *heritage institutions, participatory culture, social media, user's platform metadesign, strategic development and managing of user's contribution*

Kreiranje nove uloge muzeja i ostalih baštinskih ustanova podrazumijeva i baštinske ustanove koje su dobre za različite ljude u različitim danima na različite načine. (Simon, 2010)

1. Ka razumijevanju participatorne kulture

Društvene manifestacije i prakse baštinskih ustanova kontinuirano su se modificirale u skladu sa širim načinima razumijevanja, istraživanja, percipiranja i diseminiranja kulture, dok su, opet, viđenja i razumijevanja kulture dio šireg, općeg svjetonazora, takvog koji je razvijan pod utjecajem niza društvenih, proizvodnih, tehnoloških, posljedičnih sociokulturnih, mentalnih i inih promjena. U posljednjem desetljeću djelatnosti, prakse ali i

očekivanja zajednice korisnika ustanova baštine, nakon nekoliko desetljeća fokusiranosti na izgradnju i distribuciju digitalnih baštinskih zbirki, pod pritiskom su korisničke potrebe za dizajniranjem djelotvorne korisničke platforme – prije svega one povezane s participatornim modelom kulture. U tom se smislu, na neki način, u ustanovama baštine trenutno realiziraju ili, još preciznije, naziru rezultati i posljedice sad već najmanje jedno desetljeće stare prakse korištenja raznolikih web 2.0 alata u praksi baštinskih ustanova. Očito je to da pojam participatorne kulture, kao novog oblika kulture koji se suprotstavlja pojmu pukog, jednosmjernog korisničkog konzumiranja kulture, a u pravcu njenog konzumiranja od tzv. *prosumersa*¹, po principu tzv. *produsagea*² postaje sve više određujući i za baštinske ustanove današnjice, naslanjajući se i na neke ranije prakse, istina, znatno ograničenije korisničke participacije u ustanovama baštine. Promjena od čiste produkcije, na jednoj, i korištenja, na drugoj strani, na tzv. *produsage* važna je i zahvata raznolike, ne samo kulturne djelatnosti, a u tehnološkom smislu osigurana je upotrebom i afirmiranjem raznolikih alata web 2.0 tehnologije. Jasno je da raznoliki oblici korisničke participacije rastu i razvijaju se s razvojem baštinskih ustanova, ali učešće korisnika u dizajniranju i diseminiranju baštinskih objekata i praksi danas izrasta do razine zasebne kulture, takve koja se određuje kao participatorna kultura. Raznolike ustanove baštine

¹U aktuelnoj interpretaciji tzv. *Prosumer* osoba je koja istovremeno i proizvodi i koristi medije, a pojam se izvodi po principu „proizvodnje od korisnika“. Termin je kovanica američkog futuriste Alvina Tofflera, a prvi put pojavljuje se u njegovoj knjizi *The Third Wave* iz 1980, a na tragu tumačenja iz njegovih ranijih knjiga, recimo, knjige *Future Shock* iz 1970, o pucanju granica između proizvođača i potrošača u okruženju masovnih medija i komunikacije, kao i knjige *Take Today* (1972) Marchalla McLuhana i Barringtona Newitta, sa sličnom interpretacijom o tome da će s elektrotehnologijom potrošač istovremeno postati i proizvođač informacija. Uprkos činjenici da je pojam u upotrebi već nekoliko decenije, svoju punu teorijsku elaboraciju dobiva tek u novije vrijeme, počev od knjige Dona Tapscotta *The Digital Economy* iz 1995, a posebice od kultnog teksta Georga Ritzera i Nathana Jurgensona *Production, Consumption, Prosumption* iz 2010, u kojem je pojam označen kao određujući i za aktuelne web 2.0 tehnologije. Usp. Prosumer, Wikipedia, dostupno na: <https://en.wikipedia.org/wiki/Prosumer> [2. 3. 2016.].

²Pojam *produsage* kovanica je riječi „proizvodnja“ i „upotreba“ i to australijskog medijskog stručnjaka Axela Brunsu. Ovaj neologizam populariziran je u njegovoj knjizi *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Produsage* iz 2008. Tzv. *produsage* referira na korisnički generiranu kreaciju sadržaja, a koja je danas odlika raznolikih online okruženja, tipa wikipedije, slobodnih softvera, blogosfere i dr. Koncept označava pucanje granica između pasivne potrošnje i aktivne proizvodnje na način da se gubi granica između proizvođača i potrošača ili korisnika sadržaja, s obzirom na to da i korisnici igraju aktivnu ulogu proizvođača, bilo da su svjesni ili, pak, nesvjesni te uloge. Samim time, termin *producer* odnosi se na pojedinca koji je uključen u aktivnosti *produsagea*. Otvoreni softver i wikipedija, za Brunsu, najeklatantniji su primjeri procesa o kojima govori. Usp. *Produsage*, Wikipedia, dostupno na: <https://en.wikipedia.org/wiki/Produsage> [2. 3. 2016.].

tradicionalno su uključivale korisnike u dizajniranje novih usluga, najčešće po principu tzv. *fokus-grupa* ili odbora za vrednovanje usluga, što se od participacije unutar participatorne kulture razlikuje umnogome: participatorni procesi unutar tradicionalne baštinske ustanove institucionalno su definirani, ograničenog vremenskog opsega i uključuju manji broj, najčešće strateški odabranih korisnika. Nasuprot tome, participatornost nove generacije baštinskih ustanova podrazumijeva tzv. „kulturu konvergencije“, transformirajući participaciju iz „nečeg ograničenog i nefrekventnog u nešto dostupno bilo kada, za bilo koga i bilo gdje“ (Jenkins 2006).³ Web 2.0 alati poput wikija, blogova, podcasta, društvenih mreža i sl. čine kulturu i praksu ustanova baštine participativnijom, otvorenijom ali istovremeno i izloženijom – što preispituje tradicionalnu ulogu baštinskih ustanova kao „autoritativnog čuvara“ informacija i znanja – mijenjajući dosadašnja razumijevanja misije, uloge i vrijednosti ne samo ustanova baštine već i korisničke zajednice.

Ustanove baštine, barem u društvenim zajednicama koje prednjače u inovativnim praksama, sve više su prostori virtuelnog okupljanja tzv. *prosumersa*, a ohrabrivanje saradničkih modela po principu tzv. *affinity groups*⁴ postaje *sine qua non* svake ustanove baštine koja prati opće trendove korištenja i dijeljenja informacija i znanja u savremenom okruženju. Participatorna kultura, kao rezultat upotrebe medija za proizvodnju i dijeljenje informacija na način koji nije uvjetovan ranijim, privilegiranim društvenim pozicijama moći, hipotetski se otvara prema svima, i to, kako lucidno utvrđuje A. Bruns, po principu ekvipotencijaliteta: „vještine i sposobnosti korisnika koji učestvuju u participaciji nisu jednake, ali svi imaju jednake mogućnosti da daju vrijedan doprinos ideji ili projektu“ (Bruns 2008). Svaki korisnik ima jednaku priliku da značenjski učestvuje u tzv. *produsageu*. Participatorna kultura rezultat je općih društvenih promjena potaknutih, između ostalog, i promjenama u tehnološkom sektoru, prije svega u sektoru internetske tehnologije (posebno weba 2.0), dok je, istovremeno, participatorna kultura i takva da sama generira ili intervenira u

³Usp. Jenkins, Henry. Odlikama i potencijalima participatorne kulture, posebice unutar građanskog aktivizma, posebno plodno bavio se znanstvenik u oblasti medija Henry Jenkins, a koautorska studija *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* iz 2006. dotad najcjelovitije elaborira i sažima odlike participatorne kulture. Usp. Jenkins, H. et al. (2006) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* [e-knjiga], dostupno na: https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf. [2. 3. 2016.].

⁴Grupe okupljene oko zajedničkih ciljeva i interesa, kojima pojedinci pripadaju bilo formalno bilo neformalno. Usp. Affinity Group, Wikipedia, dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Affinity_group [2. 3. 2016.].

društvene promjene povezane s politikom, ekonomijom, obrazovanjem, kulturom i sl.⁵

Lahkoća kreiranja, dijeljenja, dopisivanja i komentiranja sadržaja, bez ranije potrebnih uskospecijaliziranih znanja i vještina, bez potrebe poznavanja *tajne posvećenosti*, prije svega one povezane s tehničkim kompetencijama, uz slobodne sadržaje i programe dostupne zajednici online korisnika, čini i kulturu demokratskijom formom komuniciranja, na jednoj strani, ali i izloženijom, te uvjetno govoreći, ugroženijom, na drugoj strani. Očito je, uz participatorne sadržaje i platforme i ustanove baštine postaju personaliziranije nego ikada prije, ali i takve da sve više žive od tzv. *kulture amatera*⁶, od „uključivanja u konverzaciju“ (Proctor, 2010) nebrojeno mnogo glasova – mijenjajući tradicionalne temelje i vrijednosti baštinskih ustanova, tipa autoriteta, pouzdanosti, provjerenosti, tačnosti i sl.

Očito je to da se širi dijalog između baštinskih ustanova i njenih korisnika. Ustanove baštine sve više profitiraju od tzv. *javne mudrosti*, ali moraju pružiti i adekvatan odgovor na zahtjeve participatorne kulture, i dalje se starajući o svojim temeljnim baštinskim poslanjima. Odgovori su novi i prilagođeni participatornim potrebama korisnika, ali i dalje strateški, takvi da afirmiraju trajna baštinska poslanja. Stoga je promišljeno, strategijsko i konstruktivno dizajniranje adekvatne korisničke platforme prilagođene potrebama participatorne kulture u cjelini nezaobilazna tačka upravljanja baštinskim ustanovama danas. Baštinske ustanove svjesne su očitih promjena i izmijenjenih korisničkih potreba, najčešće reaguju na njih na način upotrebe web 2.0 alata – nerijetko, nažalost, isključivo u promotivne svrhe – ali, ukoliko žele ostvariti stvarnu korisničku participaciju na nivou dizajniranja i dijeljenja objekata baštine, trebaju se pozabaviti strateškim dizajniranjem djelotvorne participatorne platforme. Baštinska ustanova 2.0 nije izmijenjena samo u tehničkom već prije svega u sociotehničkom smislu – ukoliko se želi ostvariti stvarna korisnička participacija, „kuratoru trebaju djelimično odustati od kontrole, a korisnici početi proizvoditi stvarna značenja“ (Liew 2013). Pritom, jasno je to da „korisnici žele biti potrošači u nekim, a aktivni kontributori u drugim aktivnostima. Biti potrošač ili aktivni kontributor nije odlika osobe, već konteksta“ (Jenkins 2006). Stoga se za

⁵Usp., npr., promjene koje su tzv. 2.0 svjetonazor te mobilna i internetska tehnologija povezana s participatornim medijima unijeli u društveno-političke događaje, kakvi su Arapsko proljeće, rat u Ukrajini, online pokreti za spašavanje arhitektonskog naslijeđa Bliskog i Srednjeg istoka i dr.

⁶O novim čitanjima teorije *kulta amatera* Andrewa Keena usp. Seijdel, J.(2010), „De waarde van de amateur“, Fonds BKVB, Amsterdam, prema Van Dijk, D.(2011) Exploring Heritage in Participatory Culture: The MuseumApp [online], dostupno na http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/exploring_heritage_in_participatory_culture_th.html. [3. 3. 2016.].

ustanove baštine kao sve važniji imperativ nadaje osiguranje uvjeta u kojima će korisnici učestvovati u „aktivnostima od ličnog značaja“, čemu adekvatno dizajnirana participatorna platforma svakako doprinosi. Na tom tragu je i činjenica da „ljudi već ostavljaju tragove emocionalnih i intelektualnih iskustava u virtuelnom svijetu, a što zagovaraju društvene platforme; muzeji odavno memorijaliziraju identitet grada; kultura participacije dozvoljava prepoznavanje onog što je nama važno: dijeljenje sa 'zajednicom istomišljenika'“ (Van Dijk 2011).

2. Od Acropolisa ka Agori

Većina baštinskih ustanova danas eksperimentira s različitim formama participatorne kulture, nerijetko isključivo marketinški, a ne na nivou građe, koristeći, pritom, prije svega društvene mreže. Za ustanove baštine u tom se smislu kao pitanja od presudnog značaja nameću sljedeća: 1) koji su modusi i dubina korisničke participacije, 2) *metadizajn*⁷ korisničke participatorne platforme te 3) strategijska implementacija participatornih alata u sektoru kulture.

Istina, upotreba društvenog softvera u ustanovama baštine tek privodi kraju svoju prvu deceniju, pa otud ne čudi činjenica da stvarni projekti još uvijek više registriraju participaciju u promotivne, a ne u svrhe koje interveniraju u sadržaje baštinskih zbirki i time doprinose kreiranju novog znanja. Baštinske ustanove proživljavaju razvojnu fazu koju je N. Proctor okarakterizirala kao „transfer s Acropolisa ka Agori“ (2010), ka „iskorištavanju potencijala kolektivne inteligencije mase“ (Liew 2013) te kao prijelaz komunikacije s „jednog na mnoge“ ka komunikaciji „mnogi na mnoge“ (Russo et al. 2008, prema Liew 2014). Digitalna zajednica korisnika očekuje da bude uključena, prateći promjene od vremena tzv. masovnih medija kao „upakovanih medija“

⁷Pod pojmom *metadizajn* u kontekstu participatorne kulture i aktualne prakse ustanova baštine podrazumijevaju se aktivnosti na izgradnji okvira za dizajn, upravljanje i održavanje efikasne participatorne platforme namijenjene korisnicima, ali s učincima koji svojom kvalitetom doprinose radu ustanove, kao i korisnicima međusobno. Metadizajn je konceptualni okvir vezan uz dizajn socio-tehnoloških sistema, pri čemu je dizajn i razvoj sistema udružen s njegovim korištenjem i razvija se uporedo s korištenjem sistema. Više o ovome usp. Fisher i Giaccardi (2006), prema: Liew, C. L. (2013) Digital cultural heritage 2.0: a metadesign consideration. Metadizajn počiva na uvjerenju da korisnici mogu biti aktivni kontributori koji transcendiraju originalnu funkcionalnost i sadržaj sistema. Više o ovome usp. Fisher (2007), prema: Liew, C. L. (2013) Digital cultural heritage 2.0: a metadesign consideration. Ključni aspekt pojma je „dizajniranje dizajna“, uključujući procese koji olakšavaju društvenu kreativnost i inovacije, prije nego fokusiranje na fiksirane strukture i sadržaje.

ka participatornim medijima kao „konverzijskim medijima“ (Jenkins 2006).S obzirom na to da se proizvodnja kulture otvara prema mnogima, postavlja se pitanje nove prirode baštinskog objekta, ali i izmijenjene uloge ustanove koja skrbi o baštini. Unutar participatornog online okruženja očito se mijenja paradigma ustanova baštine, koje se od „pouzdanih čuvara“ sve više kreću ka „facilitatorima pristupa“ (Liew 2014).

Participatorna kulturna ustanova u interpretaciji N. Simon, imajući u vidu prije svega savremeni muzej, ali i ostale pojavne oblike ustanova baštine, „mjesto je gdje korisnici kreiraju i dijele sadržaje te se povezuju oko određenog sadržaja. *Kreirati* znači da korisnici doprinose svojim idejama, objektima i kreativnim ekspresijama kako ustanovi tako i jedni drugima. *Dijeliti* znači da ljudi diskutiraju, nose kući, remiksuju, redistribuiraju i ono što vide i ono što prave prilikom svoje posjete. *Povezivati se* znači da se korisnici socijaliziraju jedni s drugima – i osoblje i korisnici – na način da dijele zajedničke interese. *Okolnost sadržaja* znači da se korisnička konverzacija i kreacija fokusira na činjenice, objekte i ideje koje su od značaja za ustanovu koja je u pitanju“ (Simon 2010). Cilj participatornih tehnika u baštinskim ustanovama jeste odgovoriti na korisnička očekivanja u vezi s aktivnim korisničkim angažmanom i uraditi to na način koji podržava i nastavlja misiju i temeljne vrijednosti ustanove. Participatorna kulturna ustanova poziva korisnike da dopunjavaju te da odgovaraju na prikazane objekte kulture. Ona osvjetljuje različita mišljenja i raznolike kreacije, i to, što posebno valja naglasiti, *nestručnjaka*. Ljudi koriste kulturnu ustanovu kao mjesto susreta za dijalog u vezi s predstavljenim sadržajima. Umjesto da su kulturne ustanove „o nečemu“ ili „za nekoga“, participatorna ustanova kreirana je i upravljana „sa“ korisnicima (Simon 2010).

Usvajanje obilježja participatorne kulture unutar baštinskog sektora valja razumijevati ne kao zamjenu tradicionalne baštinske ustanove participatornom, već, prije svega, kao njezino kontinuiranje i unapređenje u skladu s novim načinima razumijevanja i korištenja kulture. U tumačenju N. Simon (2010), unutar participatorne baštinske ustanove prevazilaze se neka od uobičajenih nezadovoljstava korisnika unutar tradicionalnih baštinskih ustanova: 1) kulturna ustanova irelevantna je za moj život, odgovarajući na korisničke želje, ideje, priče i sl., kulturna ustanova pomaže publici da se lično uključi u rad ustanove, 2) ustanova se nikada ne mijenja – jednom se posjeti i nema razloga za povratak, 3) autoritativni glasovi ustanove ne dozvoljavaju moju tačku gledišta niti mi pružaju kontekst za razumijevanje predstavljenog, 4) ustanova nije kreativno mjesto gdje mogu izraziti sebe i doprinijeti historiji, nauci i umjetnosti, 5) ustanova nije ugodno mjesto društvenog okupljanja.

Razlika između tradicionalne i participatorne baštinske ustanove ogleda se ponajprije u „načinu na koji informacija teče između ustanove i korisnika. U

tradicionalnim uslugama i programima ustanova osigurava sadržaj za korisničko korištenje. Dizajneri se fokusiraju na opise, konzistentnost i visoku kvalitetu, tako da je sadržaj pristupačan svim korisnicima. U participatornim projektima ustanova podržava višesmjerno iskustvo sadržaja. Ustanovafunkcionira kao 'platforma' koja povezuje različite korisnike, koji funkcioniraju kao kreatori sadržaja, njegovi distributeri, konzumenti, kritičari i kolaboratori. Ustanova ne može garantirati konzistentnost korisničkog iskustva – umjesto toga osigurava mogućnosti za raznolika koproizvođačka korisnička iskustva“ (Simon 2010).

Stoga participatorna baštinska ustanova nije samo poželjna „dodatna vrijednost“ na postojeće usluge i prakse, već je valja razumijevati kao kontinuiranje trajnih poslanja i misija ustanova baštine, istina, u novom društvenom ambijentu i izmijenjenom sociokulturnom kontekstu, a u kojem su i baštinske ustanove prešle put od „biti o nečemu“, preko „biti za nekoga“, pa sve do „biti s nekim“ (Simon 2010). Kroz strateški razvoj adekvatno dizajnirane korisničke platforme, a prije svega kroz odgovaranje na zahtjeve koje publika i korisnici očekuju te i inače implementiraju svojim obrazovnim, poslovnim i privatnim online zajednicama, baštinske ustanove prelaze još jedan važan put – od „lijepo ih je imati“ ka „moraju se imati“ (Simon 2010).

3. Metadizajn za participatornu baštinsku ustanovu

Participatorna kultura svekoliki je fenomen današnjice, koji prevazilazi okvire prakse baštinskih ustanova u užem smislu, te se pojavljuje, pored ostalog, i kao novi način korištenja informacija unutar raznolikih sektora, s povezujućom odrednicom redefiniranja odnosa na relaciji proizvođač – korisnik informacija, a u pravcu njihove hibridizacije, te uz očito redefiniranje pojmova pouzdanosti, autoriteta, pozicije moći i sl.

U baštinskom sektoru, barem u razvijenijim zajednicama, ne nedostaje svijest o značaju participatorne kulture te o promjenama koje donosi, no, u smislu praktičnih implementacija, posebice onih na nivou građe, pomaci su zanemarivi. Pozivanje publike i korisnika da budu dio kuratorijalnih procesa temeljni je zahtjev participatorne baštinske ustanove, ali i zahtjev u kojem se ogleda fundamentalna promjena u radu nove generacije baštinskih ustanova – veća izloženost korisnicima u smislu mogućnosti kreiranja, a ne samo korištenja i vrednovanja postojećih sadržaja. Ovakvo što podrazumijeva i razvoj novih strategija ne samo korištenja već i korisničke proizvodnje baštinske građe, što su procesi koje baštinske ustanove trebaju dokraja valjano osmisliti, a kako trajna poslanja baštinskih ustanova ne bi bila

narušena. Baštinske ustanove koje eksperimentiraju s društvenim medijima najprije trebaju osmisliti adekvatan *metadizajn* korisničke platforme, a kako bi svrha, dubina i modusi korisničke participacije bili adekvatno definirani.

Većina baštinskih ustanova još uvijek društvene medije koristi za svakodnevno informiranje javnosti o svojim aktivnostima, dakle, u promotivne svrhe, dok je participacija koja intervenira u sadržaje zbirki još uvijek rjeđa pojava. S obzirom na to da je osiguranje korisničkog pristupa opisima i sadržajima baštinskih objekata poželjna i očekivana aktivnost unutar baštinskih ustanova, ali i takva da otvara pitanja autentičnosti, cjelovitosti i pouzdanosti baštinskih objekata nad kojima je izvršena „korisnička intervencija“, postaje jasno da se ustanove trebaju zaštititi adekvatnim *metadizajnom* participatorne platforme. Takvo što podrazumijeva „kreiranje korisničkog okvira za dizajn, upravljanje i održavanje korisničke platforme“, a kako se ne bi desila situacija u kojoj „ustanova osigurava platformu, ali ne i upute i podršku korisnicima uz koju će se razvijati, riskirajući korisnički doprinos koji je neadekvatan i površinske prirode – takav da propušta stvoriti dodatnu vrijednost za baštinske ustanove“ (Liew 2013).

Općenito govoreći, postoji nedostatak jasnih smjernica o tome kako efektivno dizajnirati i upravljati participatornom korisničkom platformom, na način koji će spriječiti da korisnici ustanova baštine svojom participacijom proizvode „dodatnu buku i šum“. U cilju postizanja efektivne participatorne platforme, iskustva iz prakse ukazuju na važnost, prije svega, „moderacije korisnika“, jer korisnici bolje reagiraju unutar nekog zadatog okvira, „tamo gdje postoji neka koreografija korisnika“ (Liew 2013).

Stoga, iako praksa ustanova baštine bilježi porast zahtjeva za kreativnom ekspresijom među korisnicima, cilj participatornih tehnika unutar ustanova baštine jeste postići takvo što uz kontinuiranje trajnih baštinskih ciljeva i poslanja. Uz primjenu participatornih tehnika, baštinska ustanova relevantnija je i esencijalnija u zajednici nego ikada prije, „ali se korisnici moraju uključivati uz standardizaciju participatornih tehnika – riječju, uz adekvatan dizajn“ (Simon 2010). Kvalitet participacije u „društvu amatera“ podrazumijeva „dizajniranje korisničke platforme tako da sadržaj koji amateri kreiraju i dijele bude predstavljen na atraktivan način. Podržavanje participacije znači davanje povjerenja korisniku i njegovim sposobnostima da kreira, remiksuje i redistribuira sadržaj. Odnosi između svih učesnika participacije sada su fluidniji i s više jednakosti“ (Simon 2010).

Modeliranje očekivanog i željenog korisničkog doprinosa, dakle, pojavljuje se kao krajnji cilj baštinskih ustanova onda kada je participatorna baštinska ustanova u pitanju – a čime se ustanove baštine štite od upadanja u zamku isključivo „zabavljачke“ uloge doprinosa korisnika, a na račun kreiranja stvarne „dodatne vrijednosti“ unutar ustanove. I kako podsjeća N. Simon

„baštinska ustanova trebala bi biti participatorna, danas ne da bi bila zabavna ili atraktivna, već da bi odgovarala institucijskim ciljevima“ (2010). Ne gubeći se u zabavlačkoj funkciji korisničkog doprinosa, a po principu da je „glavni neprijatelj umjetnosti odsustvo bilo kakvih ograničenja“, baštinska ustanova treba specificirati dubinu i moduse korisničke participacije, imajući u vidu i to da „uspješna socijalna iskustva ne počinju dizajniranjem za masu“ (Simon 2010). Pravila dobre korisničke participacije podrazumijevaju i to da se jasno specificira kako će korisnički doprinos biti prikazan, pohranjen i iskorišten, „jer raznoliki modeli ohrabruju korisnike da učestvuju, a model visoke kvalitete ih inspirira da doprinos obave kvalitetno“ (Simon 2010). Tako se modeliranje željenog korisničkog ponašanja pojavljuje kao modeliranje kvalitete, pri čemu se kao ključni pojam pojavljuje metadizajn participatorne korisničke platforme, na jednoj, te radikalno povjerenje prema korisniku, na drugoj strani. Granica povjerenja koje se ukazuje javnosti postaje ključni problem, a tzv. *kokreacija*, uz ostale participatorne tehnike, ono što u temeljima iskušava institucijsku kulturu današnjice.

No, kako pokazuju iskustva iz prakse, „o participaciji je lakše govoriti nego je implementirati“ (Simon 2010). Kako to na primjeru participatornog muzeja, ali i uz moguću primjenu na ostale ustanove baštine, jasno elaborira N. Simon, postoji niz razloga zašto je participacija zahtjevna za baštinske ustanove. Najprije, među baštinskim stručnjacima često je prati glas nepoželjnog dodatka, pa se zagovaranje participatornih praksi za baštinske ustanove od istaknutih baštinskih stručnjaka ili na primjerima dobre prakse baštinskih ustanova nadaje kao vid senzibiliziranja baštinskog sektora na novu, participatornu kulturu – uz polazište da participatorne tehnike, pored niza novina koje donose, i dalje kontinuiraju, a ne isključuju tradicionalna baštinska poslanja. Participatorne tehnike, usto, često su „uznemirujuće“ za ustanovu, jer podrazumijevaju i djelimičan gubitak kontrole te veći upliv korisničkog doprinosa, pa se otvorena rasprava o mogućim prednostima i rizicima korisničkog učešća, posebno na nivou baštinske građe, čini nužnom. Uza sve to, participatorni projekti fundamentalno mijenjaju odnose između ustanove i korisnika i između korisnika međusobno, polazeći od nove vrste povjerenja. Također, participatorni projekti uvode novu vrstu korisničkog iskustva, te ne mogu biti mjereni tradicionalnim alatima procjene kvalitete usluga, pa su, upravo zbog svog rasta i nedovršenosti, vremenski i finansijski zahtjevniji od tradicionalnih, ne toliko u smislu razvoja participatorne platforme, koliko u smislu njezinog održavanja. Ipak, kako ujednačavanje baštinskih usluga i praksi s ostalim poslovnim, obrazovnim, privatnim i drugim online zajednicama u kojima korisnici svakodnevno učestvuju postaje imperativ, te kako san o baštinskoj ustanovi koja postaje bolja što je veći broj ljudi koristi i dalje traje, uz svijest da

participatornost ne ugrožava, već kontinuirano i obogaćuje baštinsku ustanovu, dizajniranje adekvatne participatorne platforme za korisnike realizira se kao jedan od temeljnih zahtjeva uspješnog poslovanja baštinskih ustanova današnjice.

4. Iskustva iz prakse ustanova baštine u susretu s participatornom kulturom

Polazeći od ideje da su „ljudi oduvijek željeli pričati priče o svojim iskustvima i povezivati se s onima koji dijele iste vrijednosti“ (Van Dijk 2011), baštinske ustanove današnjice koriste nove, participatorne medije, angažirajući korisnike i publiku u korištenju i interpretaciji baštine u opsegu i na načine koji prevazilaze korisnički angažman unutar tradicionalne baštinske ustanove. Recimo, participatorne tehnike postaju sve popularnije sastavnice i tzv. *kulturnih obilazaka* (engl. *cultural walk*) viđenih i kao „personalizirano mapiranje grada“, kombinirajući znanje o baštinskim lokalitetima s jednostavnim, finansijski pristupačnom i neelitiziranom mobilnom telefonijom. Na tragu ideje da korisnici baštinskih objekata i lokaliteta proizvode vlastita značenja u susretu s objektima kulture, te još i dalje, da je baštinski objekt i dalje upotrebljiv, funkcionalan i „živ“ isključivo ukoliko kontinuirano proizvodi značenje u susretu s korisnicima i publikom, baštinske ustanove diljem svijeta osvješćuju potencijal participatornih tehnika i medija u svrhu kontinuiranja upotrebe objekata baštine – ulazeći u dijalog s korisnicima te dobivajući od korisnika povratnu informaciju o baštinskom objektu. Referirajući na činjenicu da baštinske ustanove nisu okrenute isključivo fenomenu prošlosti niti „gomilanju“ objekata baštine koji su svjedoci vremena, a kakva je često njihova populistička interpretacija, već su i aktivni proizvođači onog što je za baštinu vezano „danas“, Muzej Amsterdama, u saradnji s partnerima, još 2011. godine pokreće projekt *The MuseumApp*⁸, kreirajući participatornu platformu otvorenu za korisnički doprinos u interpretaciji važnih gradskih lokaliteta, po principu koji prepoznaje i afirmira ulogu korisnika u kreiranju ali i u kontinuiranju objekata baštine, uz moto *I make history*. *The MuseumApp* aplikacija, kao slobodna aplikacija razvijena s ciljem da bude tzv. *culture smart* aplikacija ali i prilagođena aktuelnoj mobilnoj tehnologiji, kao tehnologiji općenito dostupnoj korisnicima, usmjerena je dvjema skupinama krajnjih korisnika: tzv. kulturnoj publici te muzejskim profesionalcima. Iskorištavanje kreativnih sposobnosti publike i angažiranje njihovog doprinosa u vidu

⁸Više o projektu *The Museum App* dostupno na: <http://museumapp.nl/> [3. 3. 2016.].

vlastitih fotografija, videozapisa, uspomena, dojmova, komentara, i to s „lica mjesta“, s otvorenog baštinskog lokaliteta, prepoznaje se kao dodatna vrijednost u praksi muzeja ali i kao svojevrsno „društveno ljepilo“ (Liew 2014), kao sredstvo društvene kohezije te osnaživanja uloge muzeja kao prostora u kojem se korisnici mogu povezivati, dijeleći vlastita iskustva i doživljaje. Istovremeno, korisnici aplikacije posebno pozitivno ocijenili su mogućnosti aplikacije da na odabranom lokalitetu distribuira digitalizirane fotografije, videozapise i ostale predmete iz muzejske kolekcije vezane uz određeni gradski lokalitet, a što je i očito povezivanje unutar institucionalnih i vaninstitucionalnih baštinskih zbirki i lokaliteta ali i povezivanje prošlosti sa sadašnjošću lokaliteta. Ideja participatornog projekta i otvorene participatorne platforme *The Museum App* bila je „povezati ljude i zbirke na način da pojedinci prepoznaju sebe i svoja iskustva kao dio historije, prije nego kao puke posmatračke zbivanja. Povezanost platforme s društvenim medijima tipa Twitter, Facebook i Flickr strateški usmjerava muzej prema iskorištavanju korisnički generiranog sadržaja unutar vlastitog fonda – sabirajući i prezentirajući, recimo, tweet-diskusije o razvoju kulture u okruženju aktuelne globalne finansijske krize i sl.“ (Van Dijk 2011).

Participatorna kultura, društveni mediji i kulturna baština danas su nerazdvojne teme u promišljanju novog koncepta tzv. *zajedničke baštine* (engl. *shared heritage*), a što je sintagma koja upućuje na sve izvjesniji kraj elitističkih konceptata u sektoru kulture, u pravcu pucanja granice između tzv. visoke kulture i javnosti, na tragu činjenice da „ono što je ranije bila privilegija znanstvenika danas je otvoreno cijeloj publici (...), pri čemu ove promjene ne doprinose samo javnosti već i baštinskim ustanovama, s obzirom na to da i one profitiraju od tzv. javne mudrosti“ (Gaitan 2014). Pozivanje publike da bude dio kuratorijalnih procesa može osnažiti i već postojeću, institucionaliziranu baštinu. Primjeri su brojni, a neki od zanimljivijih jesu i projekti komemoracije Prvog svjetskog rata, recimo, Nacionalnog arhiva Francuske u saradnji s Europeanom, kroz pozivanje korisnika na dostavljanje dokumenata, dnevnika, pisama, fotografija i drugog dokumentarnog materijala iz privatnih kolekcija, a koji su nakon identifikacije i obrade dokumentalista i drugih informacijskih stručnjaka stavljeni na uvid cijeloj javnosti preko web-stranice Europeane. Kao rezultat, intervenirano je u sadržaj postojećih zbirki, koje su projektom uvećane te stavljene na besplatni uvid javnosti.⁹

U nekoliko posljednje godine, potaknuta sistemskim uništavanjem baštinskih lokaliteta Bliskog i Srednjeg istoka, ali i drugdje, kao sve važnija nameće se i

⁹Usp. Europeana, dostupno na: <http://www.europeana1914-1918.eu/en>[3. 3. 2016.].

tzv. konzervacijska uloga društvenih i participatornih medija.¹⁰ Važan aspekt djelotvornosti baštine jeste i njezina sposobnost identifikacije s korisnicima / publikom, što je proces kroz koji se baština kontinuirano održava i prepoznaje kao vrijedna očuvanja. U formalnom i zvaničnom smislu očuvanje baštine u nadležnosti je državnih i vladinih tijela, baštinskih ustanova, finansijera i dr., ali, sve više uz upotrebu društvenih medija, u aktivnosti ne samo promoviranja već sada i očuvanja i kontinuiranja baštine uključuje se i javnost, posebice tamo gdje javnost prepoznaje baštinu kao dio svog neotuđivog identiteta. Uz participatorne platforme i društvene medije građanski aktivizam u susretu s objektima baštine dobiva nove perspektive, takve koje nisu ograničene lokalitetom, regijom, nacijom ili bilo kojom drugom „granicom“, već se realizira kroz internacionalnu mrežu građana zainteresiranih za očuvanje određenih baštinskih lokaliteta s kojima se na bilo koji način identificira ili prepoznaje. U tom su smislu zanimljivi online društveni projekti očuvanja baštinskih lokaliteta koje ne samo lokalna već i svjetska zajednica korisnika / publika prepoznaje kao lokalitete od općeg značaja, tipa *Help Ensure the Survival of the Syria's Cultural Heritage*¹¹ u organizaciji World Monuments Funda, *Protect Iraqi Heritage*¹², potom *Saving Mes Aynak*¹³, u cilju podrške očuvanju ugroženih afganistanskih arheoloških lokaliteta i dr. Platforme tipa *change.org*¹⁴ ohrabruju ljude diljem svijeta da se uključe u različite oblike građanskog aktivizma, a očuvanje lokaliteta od lokalnog i internacionalnog značaja svakako je važan aspekt djelovanja zajednice.

Vjerovatno najpopulariziraniji, najobuhvatniji ali i jedan od najranijih primjera šire upotrebe društvenih medija unutar prakse baštinskih ustanova, na način koji barem donekle intervenira u sadržaje baštinskih zbirki te koji se uključuje niz baštinskih ustanova diljem svijeta, jeste projekt *The Commons*¹⁵ iz 2008, kao saradnički pilot-projekt Kongresne biblioteke u Washingtonu i popularnog servisa Flickr. *The Commons* projekt generiran je idejom integracije i prezentacije fotografija iz zbirki baštinskih ustanova

¹⁰O konzervacijskoj ulozi društvenih i participatornih medija više u: Gaitan, M.(2014) *Cultural Heritage and Social Media*.

¹¹Usp. *Help Insure the Survival of the Syria's Cultural Heritage*, dostupno na: <https://www.change.org/p/help-ensure-the-survival-of-syria-s-cultural-heritage>[3. 3. 2016.].

¹²Usp. *Protect Iraqi Heritage*, dostupno na: <https://www.change.org/p/united-nation-prime-minister-uk-government-protect-iraqi-heritage>[3.3. 2016.].

¹³Usp. *Saving Mes Aynak*, dostupno na: <http://www.savingmesaynak.com/>; <https://twitter.com/savingmesaynak>. [3. 3. 2016.].

¹⁴Usp. *change.org: the world's platform for change*, dostupno na: <https://www.change.org/>[3. 3. 2016.].

¹⁵Usp. *The Commons: Help us catalogue the world's public photo archives*, dostupno na: <https://www.flickr.com/commons>[3. 3. 2016.].

diljem svijeta po principu tzv. „no known kopirajt ograničenja“¹⁶, a koje putem Flickr iz skrivenih svjetskih fotografskih arhiva dopijevaju na vidjelo, što se pojavljuje kao prvi cilj projekta, te koje još, usto, u skladu sa zahtjevima participatorne kulture, bivaju izložene komentarima i doprinosu korisnika, što se pojavljuje kao drugi važan cilj projekta. Flickr blog u povodu 4. obljetnice projekta *The Commons on Flickr* naglašava potencijal participatorne kulture, ističući kako „ima primjera da je korisnički doprinos fotografijama naknadno verificiran od ustanove i dodijeljen kao zvanični zapis o fotografiji“ (Miller 2012, prema Liew 2014). Projekt *The Commons* trenutno uključuje rad preko 100 baštinskih ustanova diljem svijeta, među kojima su i najveće svjetske nacionalne biblioteke, arhivi i muzeji, a koje su se uz pomoć besplatnog, ali i dalje komercijalnog alata Flickr uključile u „povećanje pristupa javno dostupnim fotografskim kolekcijama te osiguranje načina kroz koji će javnost doprinijeti informaciji i znanju“,¹⁷ što se pojavljuju kao zvanični ciljevi projekta.

I reprezentativni projekt *The Commons*, uz niz manjih, ali suštinski sličnih participatornih projekata, upućuje na dva osnovna tipa učešća baštinskih ustanova u participatornoj kulturi. Prvi, općenitiji, podrazumijeva korištenje društvenih medija tipa institucionalnih blogova, Facebook-stranice, tweetova i sl. u svrhu objavljivanja vijesti, događaja, profesionalnih diskusija i aktivnosti – riječju, u promotivne svrhe bez interveniranja u sadržaje baštinskih zbirki i objekata ili, pak, njihovih metapodataka. U suštini, cilj im nije predstavljanje i diskutiranje baštinskih objekata, već institucionalnih ciljeva i problema.

Drugi tip učešća baštinskih ustanova unutar participatorne kulture podrazumijeva prikaz baštinske građe uz pomoć web 2.0 alata na način koji dozvoljava korisničku intervenciju u vidu anotacija, komentara ili drugih vidova kokreiranja i ponovne upotrebe objekata i građe. Pritom valja spomenuti i to da se participatorne platforme baštinskih ustanova mogu pojavljivati dvojako: kao platforme preuzete od drugih, tipa korištenjem servisa Flickr u projektu *The Commons*, ili, još rjeđe, kao institucionalno dizajnirane participatorne platforme.

Zanimljiv primjer učešća baštinske ustanove u projektu *The Commons* putem servisa Flickr na način koji angažira korisnike i njihov doprinos sadržajima

¹⁶Participirajuće ustanove u projektu *The Commons* dostavljaju fotografije uz poštivanje principa tzv. „no known kopirajt ograničenja“, što nositelj projekta tumači na sljedeće načine: 1) autorsko pravo je u javnom vlasništvu jer je isteklo, 2) autorsko pravo uplivalo je u javno vlasništvo zbog drugih razloga, recimo propusta da se održe određeni preduvjeti, 3) ustanova je vlasnik autorskog prava, ali ne insistira na kontroli i 4) ustanova polaže prava na objekte baštine u mjeri koja dozvoljava korištenje objekata od drugih bez ograničenja. Usp. *The Commons: Help us catalogue the world's public photo archives*.

¹⁷Usp. *The Commons: Help us catalogue the world's public photo archives*.

zbirki jeste i projekt *National Library of the New Zealand on the Commons*¹⁸, o kojem u iscrpnom članku posvećenom razumijevanju položaja baštinskih ustanova uopće unutar participatorne kulture elaborira C. L. Liew (2014). Iako korisnicima nije osigurana direktna mogućnost dodavanja vlastitih fotografija zbirci fotografija nacionalne biblioteke, fotografije se, ipak, mogu dodavati posredno uz vlastite komentare, što otvara mogućnost tzv. *ponovne upotrebe sadržaja* (engl. re-use). Kako pokazuje analiza ovog projekta, većina korisničkih komentara potvrđuje opću ocjenu društvenog komentiranja kao procesa kroz koji korisnici ponajviše ostavljaju informaciju o svom online prisustvu, u stilu: „Bili smo ovdje“. Ipak, manji broj korisničkih komentara stvarna je dodatna vrijednost jedinici građe, bilo u smislu vlastite posjete nekom historijskom lokalitetu u novijem dobu, u naprednijoj tehnici fotografije, komentara na fotografije koji mogu imati samo sudionici događaja ili njihova familija, dodavanja fotografija slične ili srodne tematike i sl., što su rijetki, ali ipak vrijedni primjeri ponovne upotrebe sadržaja. Nadalje, korištenje platforme koja je u vlasništvu Flickr samom sobom postavlja izvjesna ograničenja za baštinsku ustanovu i njene korisnike, posebice u smislu preuzimanja, uvjetno govoreći, „ležernijeg stila“ društvenog komentiranja karakterističnog za Flickr zajednicu korisnika.

Kao primjer samostalne, lokalne inicijative za „izgradnju baze fotografija, audio i videozapisa i dokumenata koji su sakupljeni i katalogizirani od zajednice“ pojavljuje se još krajem 2007. godine *Kete Horowhenua* projekt¹⁹, realiziran kao digitalna biblioteka wiki tipa, namijenjena organizaciji i prezentaciji baštinskih sadržaja lokalne zajednice, na način koji integrira i ne pravi jasne barijere između kolekcija lokalnih ustanova baštine i online doprinosa korisnika. Ovaj primjer dobre prakse ostvaruje participatornost u većoj mjeri, insistirajući na identifikaciji korisnika s vlastitom baštinom te na činjenici da zajednica izgrađuje sadržaje i upravlja njima. Prema riječima voditelja projekta, „željeli smo da projekt bude samoupravljan i samonadziran, onoliko koliko je to moguće, bez potrebne bibliotečke ekspertize. 'Od naroda narodu', bila je naša mantra. Naša zajednica treba odlučivati o tome koje sadržaje će uključiti, koristeći pritom sve uobičajene formate i opisujući sadržaje kolokvijalnim jezikom. Ovakvo što trebalo bi olakšati i graditi jače odnose ne samo između zajednice i projekta *Kete* već i između ljudi međusobno“ (Ransom 2008, prema Liew 2014). Iako je unutar tematiziranog projekta nevidljiva granica između

¹⁸Usp. National Library of the New Zealand on the Commons, dostupno na: https://www.flickr.com/photos/nationallibrarynz_commons/ [4.3. 2016.].

¹⁹Više o projektu usp. na Kete Horowhenua, dostupno na: <http://horowhenua.kete.net.nz/en/site> [4. 3. 2016.], kao i Liew, C. L. (2014) Participatory Cultural Heritage: A Tale of Two Institutions's Use of Social Media.

„oficijelnog“ sadržaja ustanova baštine i sadržaja s kojim se u projektu lokalne zajednice pojavljuju korisnici, vrijednost i uspjelost projekta mnogi autori prepoznaju i u čvrsto definiranim, možda trenutno najcjelovitijim uputama, smjernicama i vodičima za korisnike i korištenje participatorne platforme uopće, i to u vidu *Kete Horowhenua pravila kuće*²⁰, a koji, recimo, insistiraju na toleriranju različitih i drugačijih mišljenja, postova, priča, sjećanja, bez pokazivanja ofanzivnosti, uz poštovanje privatnosti korisnika kao i zakona o autorskom pravu, ali, što je još rjeđe, i uz preporuke vezane uz inventivnost i originalnost doprinosa korisnika.

5. Zaključak: Važnost participacije za baštinske ustanove ili kontinuiranje trajnih poslanja ustanova baštine

Baštinske ustanove s kraja 20. st. te u prvoj polovini prve decenije 21. st. i u teorijskom i u praktičnom smislu mahom su usmjerene ka izgradnji i upravljanju digitaliziranih i digitalnih zbirki, dok se u posljednjoj deceniji interesu za digitalizirane i digitalne baštinske zbirke pridružuje i interes za kreiranjem participatornog okruženja – takvog koji uključuje korisnike u kuratorijalne i ostale srodne aktivnosti ustanove – i to, što posebno valja naglasiti, uz obostranu korist. Najčešće uz sve očitiju upotrebu web 2.0 alata, svjesne promjena unutar tzv. participatorne kulture, baštinske ustanove nastoje dizajnirati adekvatne participatorne platforme, pritom i dalje istrajavajući na svojim trajnim baštinskim poslanjima. S ciljem ostvarivanja stvarne korisničke participacije i na nivou objekta baštinske građe, baštinske ustanove sve više insistiraju na adekvatnom *metadizajnu* participatorne platforme, koristeći tzv. *javnu mudrost* u kreiranju i dijeljenju objekata baštine. Ipak, i dalje, kako upotreba društvenog softvera u ustanovama baštine tek privodi kraju svoju prvu deceniju, stvarni baštinski projekti još uvijek više registriraju participaciju u promotivne, a manje u svrhe koje interveniraju u sadržaje zbirki, doprinoseći tako novom znanju.

Ujednačavanje praksi baštinskih ustanova s praksama srodnih ali i ostalih djelatnosti u domeni društvenog djelovanja, rada, obrazovanja, pa i rekreacije postaje *sine qua non* prakseustanova baštine, a iskušavanje temeljnih institucionalnih odrednica tipa pouzdanosti, provjerenosti, tačnosti, autoritativnosti i sl. postaje možda i najaktuelnija rasprava o djelatnosti baštinskih ustanova danas. Uključivanje baštinskih ustanova u participatornu kulturu, bavljenje raznolikim participatornim tehnikama u svrhu prezentacije

²⁰Usp. Kete Horowhenua House Rules, dostupno na: <http://horowhenua.kete.net.nz/about/topics/show/1342-house-rules>[4.3. 2016.].

aktuelne, vremenu i korisnicima prilagođene participatorne baštinske ustanove nezaobilazan je zahtjev savremene ustanove baštine, ali i takav da ne bi trebao biti realiziran stihijski, već strateški, konstruktivno, uz adekvatan *metadizajn* i smjernice koje onemogućavaju takvu vrstu korisničkog doprinosa koji će biti neadekvatan i neproduktivan za ustanovu. Tako se danas za ustanove baštine koje žele biti i participatorne ustanove baštine, pored svojih ostalih ciljeva, kao aktivnosti od značaja nadaju i sljedeće: 1) definiranje modusa i dubine korisničke participacije, 2) strateška implementacija participatornih alata u sektoru kulture, kao i 3) izrada adekvatnog *metadizajna* korisničke platforme. Pritom, s obzirom na to da je očit nedostatak općih smjernica o tome kako efektivno dizajnirati i upravljati participatornom platformom na način koji će proizvesti kvalitetan i očekivani korisnički doprinos, postaje jasno da puka upotreba društvenog softvera u baštinskoj ustanovi jeste tek početak neizvjesnog putovanja, a čiju kakvu-takvu izvjesnost valja osigurati kroz razvoj jasnih smjernica o svakom aspektu uključivanja korisnika u rad ustanove, bilo na nivou komentiranja aktivnosti ustanove, bilo na dubljem, suštastvenijem nivou korisničke intervencije nad baštinskom građom. Ovim putem baštinske ustanove kontinuiraju svoja poslanja na način koji udovoljava potrebama i manirima komuniciranja nove generacije online korisnika ali i prevazilaze zamku naglašeno ili, što se pojavljuje kao još ozbiljniji problem, isključivo zabavilačke uloge baštinske ustanove, koja vrebata tamo gdje nad korisnicima izuzetno heterogenog obrazovanja, predznanja i informiranosti izostane makar neki oblik „koreografije“.

U suštini, na ovaj način viđena, baštinska ustanova današnjice, uz svog baštinskog stručnjaka, i dalje ostaje ona koja ima potrebnu *ekspertizu* i traženog *eksperta*, koja i u uvjetima participatorne kulture naglašava vlastite vrijednosti i nezaobilaznosti, dozvoljavajući drugima da personaliziraju vrijednost ustanove za svoje potrebe, dok se istovremeno obogaćuje *javnim mudrošću*, ali ipak donekle „filtriranom“ vlastitim ciljevima i poslanjima. Time, očito, baštinske ustanove i dalje zadržavaju ulogu ne samoustanova koje pohranjuju i dijele već i ustanova koje konstruiraju znanje, istrajavajući na svojim vrijednostima i poslanjima. Posljedično, participatorna baštinska ustanova ne nasljeđuje, a još manje zamjenjuje, aktuelnu ustanovu baštine, već je nadopunjuje, kontinuiraju, čini bližom, personaliziranijom i potrebnijom u zajednici, ovisno o mjeri u kojoj se ustanova saživi s odlikama participatorne kulture.

Literatura

1. Affinity Group, Wikipedia, dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Affinity_group[2.3. 2016.].
2. Bruns, A. (2008) „Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Produsage“ [online], dostupno na: https://books.google.ba/books?id=oj2A68UIHpkC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false[2.3. 2016.].
3. Change.org: the world's platform for change, dostupno na: <https://www.change.org/>[3. 3. 2016.].
4. Europeana, dostupno na: <http://www.europeana1914-1918.eu/en>[3. 3. 2016.].
5. Gaitan, M.(2014) „Cultural Heritage and Social Media“,e-Dialogos: annual journal on Conservation and Cultural Heritage, No. 4, str. 39–45. [online], dostupno na: http://www.diadrisis.org/dialogos/dialogos_004/edialogos_004-GAITAN.pdf [3.3. 2016.].
6. Help Insure the Survival of the Syria's Cultural Heritage, dostupno na: <https://www.change.org/p/help-ensure-the-survival-of-syria-s-cultural-heritage>[8.10.2015.].
7. Jenkins, H. et al.(2006)*Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* [e-knjiga], dostupno na: https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf. [2. 3.2016.].
8. Kete Horowhenua, dostupno na: <http://horowhenua.kete.net.nz/en/site>[4. 3. 2016.].
9. Kete Horowhenua House Rules,dostupno na: <http://horowhenua.kete.net.nz/about/topics/show/1342-house-rules>[4.3. 2016.].
10. Liew, C. L. (2013) „Digital cultural heritage 2.0: a metadesign consideration“. U: Proceedings of the Eight International Conference on the Conceptions of Library and Information Science, Vol. 18, no. 3. [online], dostupno na: <http://www.informationr.net/ir/18-3/colis/paperS03.html#.VhO1m2xyrml> [3.3. 2016.].
11. Liew, C. L.(2014)„Participatory Cultural Heritage: A Tale of Two Institutions's Use of Social Media“,D-Lib Magazine, Vol. 20, no. 3/4. [online], dostupno na: <http://www.dlib.org/dlib/march14/liew/03liew.html>[3.3. 2016.].
12. National Library of the New Zealand on the Commons, dostupno na: https://www.flickr.com/photos/nationallibrarynz_commons/[4. 3. 2016.].
13. Proctor, N. (2010) *The Museum Is Mobile: Cross-platform Content Design for Audiences on the Go*, [e-knjiga], dostupno na:

- <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/proctor/proctor.html> [3.3. 2016.].
14. Prodsusage, Wikipedia, dostupno na: <https://en.wikipedia.org/wiki/Prodsusage> [2. 3. 2016.].
 15. Prosumer, Wikipedia, dostupno na: <https://en.wikipedia.org/wiki/Prosumer> [2. 3. 2016.].
 16. Protect Iraqi Heritage, dostupno na: <https://www.change.org/p/united-nation-prime-minister-uk-government-protect-iraqi-heritage> [3. 3. 2016.].
 17. Saving Mes Aynak, dostupno na: <http://www.savingmesaynak.com/>; <https://twitter.com/savingmesaynak> [3.3. 2016.].
 18. Simon, N. (2010) *The Participatory Museum* [e-knjiga], dostupno na: <http://www.participatorymuseum.org/> [3.3. 2016.].
 19. The Commons: Help us catalogue the world's public photo archives, dostupno na: <https://www.flickr.com/commons> [3.3. 2016.].
 20. The Museum App, dostupno na: <http://museumapp.nl/> [3. 3. 2016.].
 21. Van Dijk, D. (2011) „Exploring Heritage in Participatory Culture: The MuseumApp“ [online], dostupno na: http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/exploring_heritage_in_participatory_culture_th.html [3.3. 2016.].